

NR. 28

cinema

Preis DM 1,-  
öS 10,-/sfr 1,20  
lfr 18,-/Lit. 650,-

# PROGRAMM



ZWEI FREUNDE AUF ACHT PFOTEN-  
**CAP UND CAPPER**



# Let's go West!

Geschmack ist Ihre Stärke.



20 Stück  
DM 2,85.

Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,8 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach DIN)

## ZWEI FREUNDE AUF ACHT PFOTEN- CAP UND CAPPER

Eine Walt Disney-Produktion im Verleih  
der Twentieth Century-Fox of Germany GmbH

### Der Stab

Produktionsleitung . . . . . Ron Miller  
Produktion. . . . . Wolfgang Reitherman, Art Stevens  
Regie . . . . . Art Stevens, Ted Berman, Richard Rich  
Story . . . . . L. Clemmons, Ted Berman, Peter Young, Steve Hulett,  
David Michener, Burny Mattinson, Earl Kress, Vance Gerry  
nach dem Roman von Daniel P. Mannix  
Produktionsassistent . . . . . Melvin Shaw  
Musik. . . . . Buddy Baker  
Titelsong . . . . . „Best of Friends“  
Ton . . . . . Herb Taylor  
Schnitt . . . . . James Melton  
Dialogbuch, Dialogregie. . . . . Heinrich Riethmüller

### Die deutschen Stimmen

Cap . . . . . Markus Johannsen, Claus Wilke  
Capper . . . . . Oliver Redtsch, Randolph Kronberg  
Big Mama . . . . . Beate Hasenau  
Witwe. . . . . Brigitte Mira  
Jäger . . . . . Benno Hoffman  
Chef . . . . . Wolfgang Völz  
Vixie . . . . . Susanne Tremper  
Dinky. . . . . Frank Glaubrecht  
Bumer . . . . . Joachim Kemmer  
Dachs. . . . . Harry Wüstenhagen  
Stachelschwein . . . . . Walter Gross

### IMPRESSUM

**Herausgeber:**  
Dirk Manthey

**Chefredaktion:**  
Willi Bär

**Redaktion:**  
Jörg Altendorf,  
Willy Loderhose

**Layout + Herstellung:**  
Per Matthäus

**Anzeigenleitung:**  
Christel Horsthemke

**Satz:**  
Karen Dommasch

**Lithos:**  
Litho 2000

**Druck:**  
Heinrich Möller und  
Söhne, Rendsburg

**Verlag und Redaktion:**  
Dritter Kino Verlag  
GmbH, Milchstraße 1,  
2000 Hamburg 13,

**Abonnement-Bestel-  
lungen:**  
cinema-Leser-Service,  
Postfach 104849,  
2000 Hamburg 1,  
Tel. 040/242591

**Abonnement:**  
Jahrespreis Inland

26 DM incl. MwSt.  
und Versandkosten,  
Ausland zzgl. Porto

**Büro New York:**  
Wolf Kohl, 7 East  
14th Street, Apt. 420  
New York, 10003  
USA

**Büro Hollywood:**  
Elmar Biebl, 2169  
North Argyle Avenue,  
Hollywood, Californi-  
en 90068 USA



# Die Geschichte einer ungewöhnlichen Freundschaft

Fuchs und Hund sind angeblich natürliche Feinde - daß das aber nicht immer so sein muß, beweist ein neuer Film aus den Disney-Studios

**B**ig Mama, die alte Eule, die ihre guten Augen stets überall hat, bemerkt in ihrem Waldrevier Ungewöhnliches. Eine Füchsin, die auf der Flucht vor einem Jäger und seinem Hund ist, versteckt in aller Eile ein kleines Bündel im Unterholz, bevor sie weiterläuft. Neugierig, wie Eulen auch sein können, verläßt Big Mama ihren Hochsitz, um das Bündel zu inspizieren, das sich als ein junges, vor Angst zitterndes Füchlein herausstellt. Big Mama schaltet schnell - das Fuchsbaby muß ein Zuhause haben. Mit Hilfe ihrer gefiederten Freunde, Spatz Dinky und Specht Bumer, die gerade eine Auseinandersetzung mit der Raupe Quieks haben, wird eine Farmersfrau auf die Spur des Fuchskindes gesetzt. Es erobert das Herz der tierlieben Witwe im Nu. Sie tauft den kleinen Fuchs Cap, und er genießt auf ihrem Hof alle Freiheiten, wenn er auch zuweilen großes Durcheinander anrichtet.

Zur gleichen Zeit ist auch bei dem Jäger in Gestalt des Jagdhundwelpen Capper ein Neuankömmling zu verzeichnen. Capper soll den alten Jagdhund Chef entlasten. Eines Tages lernen sich Cap und Capper im Wald kennen und finden Gefallen daran, miteinander her-

umzutollen. Sie schwören sich ewige Freundschaft. Doch um mit seinem neuen Freund zusammen zu sein, vernachlässigt Capper seine Pflichten als Jagdhundehrling, und der Jäger legt ihn an die Kette. Als Cap auskundschaften will, warum denn Capper nicht mehr zum Spielen erscheint, wird er von Chef entdeckt, der ihn wütend bis auf die Farm verfolgt, wo die Witwe ihren Liebling rettet. Doch der Jäger droht ihr, den Fuchs totzuschießen, sollte er ihn je wieder auf seinem Grundstück antreffen.

Die Ausbildung Cappers zum vollwertigen Jagdhund macht allmählich Fortschritte, und Cap muß zu seinem Leidwesen erfahren, daß sich sein Spielgefährte verändert hat. Auf Caps Frage, ob sie denn nicht noch immer Freunde sein, erwidert Capper: „Das ist vorbei. Jetzt bin ich ein richtiger Jagdhund.“ Wie ernst es ihm damit ist, zeigt sich, als Chef den Fuchs aufspürt und der Jäger beide Hunde auf Cap hetzt. Der verzweifelte Fuchs rennt um sein Leben, bis er von Capper gestellt wird. Der gibt seinem alten Freund nur noch eine einzige Chance - so schnell wie möglich abzuhausen. Als



Die Füchsin muß abhauen, Jäger sind ihr auf der Spur - doch wohin mit dem Kleinen? Die Eule Big Mama entdeckt das zitternde Fellbündel und rettet es mit Hilfe ihrer gefiederten Freunde







Die liebe alte Witwe kümmert sich rührend um Cap und läßt nichts Böses an den Kleinen herankommen



Im Wald lernt das Füchschchen Copper kennen, einen jungen Jagdhund. Sie spielen zusammen und müssen oft vor den Gewehren der Jäger davonlaufen



auch der wütende Chef in gefährlicher Nähe ist, rettet sich Cap auf eine Eisenbahnbrücke. Ein Zug nähert sich. Cap duckt sich zwischen den Schienen und kommt ungeschoren davon, während Chef von der Lokomotive erfaßt und verletzt in den Abgrund geschleudert wird. Copper, der glaubt, daß Cap den alten Chef mit Absicht in die Falle gelockt hat, schwört, sich blutig an seinem einstigen Freund zu rächen.

Inzwischen hat die Witwe erkannt, daß Cap auf ihrer Farm zu gefährlich lebt. Sie entschließt sich schweren Herzens, ihn in ein Naturschutzgebiet zu bringen, wo er in Frieden leben kann. Auch in diesem kritischen Abschnitt von Caps Leben ist Big Mama zur

Stelle und vermittelt ihm die Bekanntschaft mit der entzückenden jungen Füchsin Vixie. Es ist Liebe auf den ersten Blick, und Cap und seine Auserwählte sind rundherum glücklich. Dieses Glück sollen der Jäger und seine Hunde nur allzu bald stören. Chef hat mit einem gebrochenen Bein den Unfall überlebt. Aber der Jäger will nicht ruhen und rasten, bis er den Fuchs ein für allemal erledigt hat. Dabei benimmt er sich recht wenig waidmännisch, indem er versteckte Fallen aufstellt. Dank Vixie, die in diesen Sachen einen sechsten Sinn entwickelt hat, entgehen die beiden Füchse dieser Gefahr und retten sich in eine Höhle. Jedoch Copper ist ihnen auf den Fersen, und der







Gegen Bären und schießwütige Wilderer, gegen Tellereisen und Stinktiere kämpfen die beiden Freunde



Jäger vertreibt sie, indem er die Höhle austräuchert.

In diesem Augenblick taucht ein gewaltiger Bär auf. Der Jäger gerät in Panik und tritt in eines seiner eigenen Tellereisen. Capper will seinen Herrn vor dem Bären schützen, wird aber dabei selber verletzt. Cap hört seine Hilfeschreie und kehrt zurück, um seinen alten Freund zu retten. Es gelingt ihm, den Bären in einen Abgrund zu locken. Dabei fällt auch Cap in

den reißenden Strom. Erschöpft kann er sich ans Ufer retten, um sich hier wieder dem Gewehr des Jägers gegenüber zu sehen. Doch jetzt erinnert sich auch Capper seiner Freundschaftsschwüre und wirft sich als Kugelfang zwischen das Gewehr und Cap. Bei diesem Anblick dämmert es auch dem Jäger, was hier vorgeht, und er gibt die Jagd auf den Fuchs ein für allemal auf. Cap und Capper müssen sich nun für immer



trennen, aber als Freunde. Für Cap und Vixie beginnt eine glückliche Zukunft.



# Für alle Disney-Freunde: Das Album zum Film

Die schönsten Disney-Geschichten Band 12

DM 4,80  
Österreich  
37 öS  
Schweiz 4.80 Sfr  
Lithographie 80 x 100  
ISBN 3-00-000000-0

ZWEI  
FREUNDE AUF  
ACHT PFOTEN

WALT DISNEY  
Cap  
UND  
Capper



EHAPA VERLAG

© Walt Disney Productions

Überall  
im Zeitschriftenhandel!



# Schwanengesang für „Woolie“, den bayrischen Amerikaner

Wolfgang Reithermann war ein bißchen der Nachfolger Walt Disneys - nach dessen Tod produzierte er die meisten Zeichentrickfilme

**C**ap und Capper - Zwei Freunde auf acht Pfoten" ist nicht nur ein Meilenstein in der Geschichte des Disney-Zeichenfilmes, weil eine neue Generation von Phasenzeichnern in die Fußstapfen der alten Generation getreten ist, sondern auch so etwas wie ein Schwanengesang für „Woolie“, wie Wolfgang Reitherman in Hollywood liebevoll genannt wird. Sein Name sagt vielleicht den wenigsten Disney-Fans etwas, aber viele Millionen von ihnen haben sich fast 50 Jahre lang von seinen künstlerischen Produkten unterhalten lassen. Er arbeitete für die Disney-Studios. Daß Woolie nach so vielen arbeitsreichen Jahren nun auch ein Leben im wohlverdienten Ruhestand genießen möchte, ist verständlich. Aber ganz so ernst möchte er den Schwanengesang nicht verstanden wissen, denn auch in Zukunft wird er den Disney-Studios, wenn nötig, mit Rat und Tat zur Seite stehen.

Reitherman kam 1953 als Phasenzeichner für „Schneewittchen“ zu Walt Disney. Bald schon gehörte er zur Disney-Elite, die im Studio den Spitznamen „Die neuen alten Männer“ hatte. In keinem der fol-

genden abendfüllenden Zeichentrickfilme durfte Woolie fehlen, zunächst als Phasenzeichner in Filmen wie „Pinocchio“, „Fantasia“, „Dumbo“ und „Cinderella“, dann als Disney-Assistent und schließlich als sein Nachfolger als



Regisseur. Sieben Zeichentrickfilme entstanden unter seiner Regie seit 1962, als er für „Die Hexe und der Zauberer“ als erster Filmschaffender der Disney-Studios einen Regiepreis erhielt. 1967 wurde er als Regisseur von „Winnie the Pooh and the Blustery Day“ mit dem Oscar ausgezeichnet.

Nach Walt Disneys Tod im Jahr 1966 übernahm Reitherman auch die Aufgabe eines Produzenten für alle Zeichentrickfilme. Das begann mit „Aristocats“ und endete jetzt mit

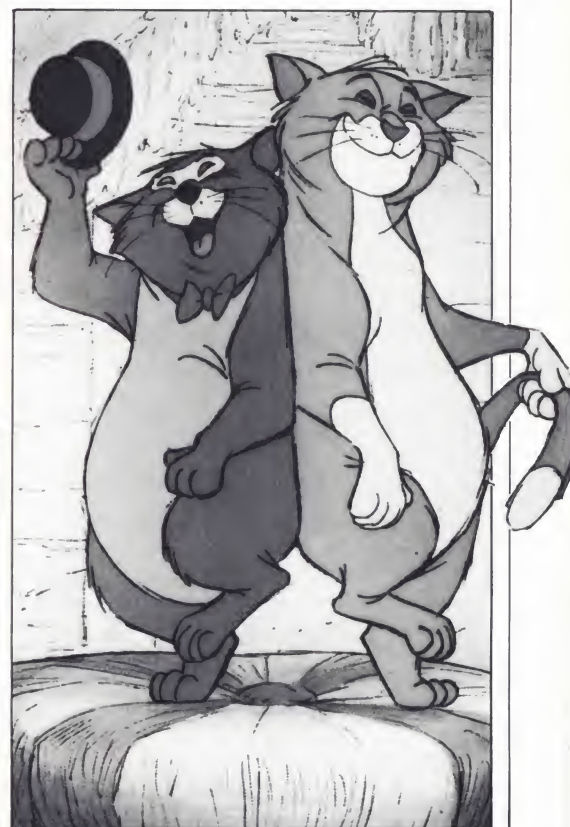
„Cap und Capper“. Reitherman, der im Sinne Disneys immer darum bemüht war, jedem Film eine besondere Note zu geben, hält „Cap und Capper“ für ein perfektes

Beispiel dafür, wie man neue Methoden und neue Techniken anwenden kann, ohne die Kontinuität von Walt Disneys Werk zu unterbrechen.

Übrigens ist Wolfgang Reithermann ein amerikanischer Bayer oder ein bayrischer Amerikaner, denn geboren wurde er in München, bevor seine Eltern mit dem Kleinkind nach Amerika auswanderten. Er wuchs in Kansas City und Kalifornien auf und wurde Flugzeugingenieur, bis er eines Tages die Möglichkeit sah, seine künstlerischen Ambitionen bei Disney verwirklichen zu können. Er ist auch noch heute ein begeisterter Pilot.



Reithermann begann als Zeichner bei „Dumbo“, „Pinocchio“ und „Schneewittchen“, führte Regie bei „Aristocats“ und produzierte „Cap und Capper“







## Dicke Freunde

Füchselein Cap und Jagdhund Caper spielen unbeschwert miteinander. Doch ihre Freundschaft geht durch viele Krisen.





# Die neue Disney-Generation

Die Walt Disney-Studios haben eine eigene Schule, in der die Phasenzeichner für ihre Zeichentrickfilme ausgebildet werden

Mit ihrem 20. abendfüllenden Zeichentrickfilm „Cap und Capper - Zwei Freunde auf acht Pfoten“ haben die Filmschöpfer der Walt Disney Studios gezeigt, daß man die altbewährte Disney-Tradition sehr wohl mit neuen Elementen mischen kann, ohne das Unverwechselbare der Disney-Filme zu verlieren. In den Disney-Studios ist nämlich eine neue Generation von Zeichnern eingezogen. Von den 16 Phasenzeichnern des Films gehörten nur noch drei dem alten Team an, das an vorangegangenen Zeichentrickfilmen mitgearbeitet hat: Frank Thomas, Ollie Johnston und der inzwischen verstorbene Cliff Nordberg.

Gegen Ende der 60er Jahre sah sich die Walt Disney Productions mit einem Problem konfrontiert, das einiges Kopfzerbrechen verursachte. Wer könnte an die Stelle der Disney-Veteranen treten, die jahrzehntelang dafür gesorgt hatten, daß die Kontinuität in der Zeichentrickfilmproduktion gewahrt blieb und von denen nicht wenige zu Disneys Mitarbeitern der ersten Stunde gehörten. Nach 40-jähriger Zugehörigkeit zu den Disney-Studios dachten sie allmählich daran, sich ins Privatleben zurückzuziehen. Abgesehen von dem einen oder anderen Neuzugang im Zeichnerstudio, hatte sich in all den Jahren kaum etwas verändert. Doch nun hieß es handeln und zwar schnell. So entstand ein Ausbildungsprogramm für neue Ta-

lente, die als Zeichner ausgebildet und auf ihre Eignung als Phasenzeichner geprüft werden sollten. Entsprechende Prospekte wurden an die bekanntesten Kunst- und Malschulen der USA geschickt, um eventuelle Kandidaten anzusprechen. Die Kunst des Phasenzeichnens erfordert nicht nur zeichnerische Begabung, sondern auch Kenntnis-

se in der Anatomie, im Theater- und Filmwesen wie z.B. in der Beleuchtungstechnik und Bühnendekoration, sowie das Vermögen, sich mit einer Story und ihren Figuren zu identifizieren. Eric Larson, Leiter des Ausbildungsprogramms und selbst ehemaliger Phasenzeichner, schildert die Schwierigkeiten, geeignete Bewerber zu finden: „Wir wissen nie, wo wir sie suchen und finden können. Einer kam z.B. aus Dänemark und ein anderer aus Schweden. Diesen allerdings hatten wir schon seit seinem 12. Lebensjahr im Auge behalten.“ Wenn ein Kandidat durch ein besonderes Gremium geprüft und angenommen ist, beginnt er mit einem Training von 2 Monaten, in denen er nach eigenem Gutdünken an einer Zeichentrickfigur arbeiten

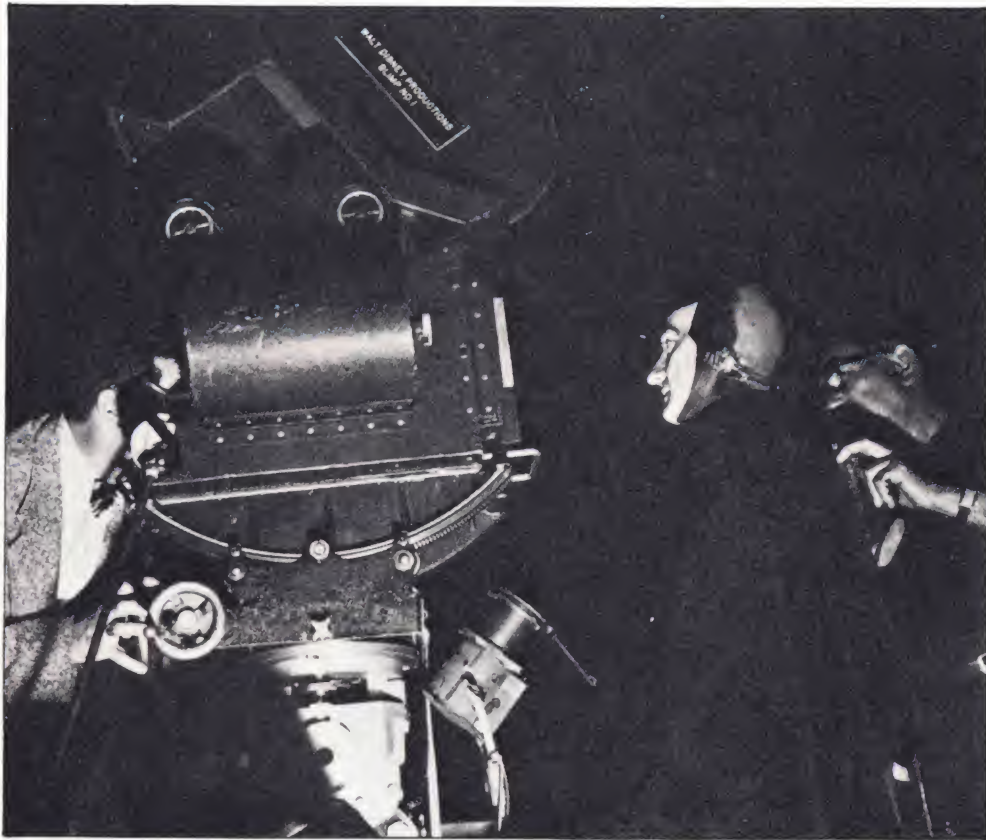


Eric Larsen ist der Leiter des Ausbildungsprogramms für die Zeichenschüler der Disney-Factory



Tausende von Skizzen muß ein Zeichenschüler anfertigen, ehe er als „In-Betweener“ Hintergründe ausmalen und die Zwischenräume gestalten darf





Mit einer Spezialkamera, in die ein Spiegel eingebaut ist, kann man Hintergründe während der Aufnahme einblenden und auch Trick- und Realfilm kombinieren

soll. Fällt die Probezeit positiv aus, wird er vom Studio als „In-Betweener“ übernommen, d.h. er ergänzt die Zeichnungen des Phasenzeichners in den Details. Das ist die erste Stufe auf der Karriereleiter der Trickzeichner und eine wichtige dazu, denn dreiviertel aller Zeichnungen eines Films werden von „In-Betweenern“ gemacht.

In den rund 10 Jahren seit Einführung des Ausbildungsprogrammes sind über 150 Kandidaten aus mehr als 20000 Bewerbern ausgewählt worden. Die Hälfte von ihnen arbeitet jetzt im Disney-Zeichnstudio. Der ungestörte Fortgang der Arbeiten in den Disney-Ateliers ist

zur Zeit gesichert, doch im Gedanken an künftige Aufgaben hat die neue „Disney-School of Animation“, eine Schule speziell für Phasenzeichner, ihren Betrieb mit vorerst 20 Schülern aufgenommen. Ziel ist es, zwei komplette Trickfilmzeichner-Teams zu schaffen, die an zwei verschiedenen Filmen arbeiten können, sodaß in Zukunft alle zwei Jahre ein abendfüllender Zeichenfilm herausgebracht werden kann.

Während in früheren Jahren das weibliche Element in den Disney-Zeichnstudios fast ganz fehlte, sind vier der 16 Phasenzeichner des Films „Cap und Capper“ Frauen. Das ist immer-

hin bemerkenswert, denn zuletzt wurde vor 40 Jahren eine Frau als Phasenzeichnerin in „Bambi“ eingesetzt, was eine Ausnahme darstellte. Phasenzeichnen galt als ausgesprochene männliche Domäne. Man hat sich inzwischen eines besseren belehren lassen. Im Gegenteil, Eric Larson sieht jetzt sogar große Möglichkeiten für Frauen in diesem Beruf: „Frauen haben eine Sensibilität, die wichtig für die Schaffung von Charakterfiguren ist. Wenn das notwendige Zeichentalent und die Fähigkeit, eine Handlung zu analysieren, vorhanden sind, gibt es arbeitsmäßig keine Unterschiede.



Cap und Capper: Von der einfachen Strichzeichnung zum voll ausgefüllten Filmbild - Arbeit für tausende von Stunden und ein Heer von Mitarbeitern



# Als die Zeichnungen laufen lernten...

Schon seit vielen tausend Jahren versuchen Menschen, Bewegungsabläufe in Zeichnungen darzustellen

Zwischen der Fertigstellung des ersten abendfüllenden Walt Disney-Zeichenfilms „Schneewittchen“ und dem jüngsten 20. Film dieses Genres „Cap und Capper - Zwei Freunde auf acht Pfoten“ liegen rund 44 Jahre. Vieles hat sich in diesen Jahren geändert, vieles wurde modernisiert, doch an der Grundidee Disneys, den Familienfilm ohne „Sex und Crime“ zu schaffen, wurde nicht gerührt. Erhalten geblieben ist der unnachahmliche Disney-Stil und eine wichtige Tatsache - noch heute ist der Zeichentrickfilm „handgemacht“ trotz fortschreitender Technisierung aller Lebensbereiche. Das erklärt auch die lange Dauer der Produktion solcher Filme. Aber während die Produktionszeit bei „Schneewittchen“ noch sieben Jahre betrug, waren es bei „Cap und Capper“ „nur“ vier Jahre. Immerhin wurden in dieser Zeit nicht weniger als 360000 Zeich-

nungen angefertigt. Für eine Minute Film braucht man 1440 Einzelzeichnungen, wenn nur eine Figur im Bild ist; bei Figurengruppen vervielfacht sich die Zahl der Zeichnungen entsprechend.

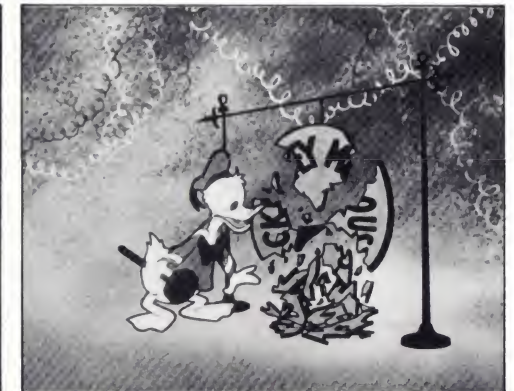
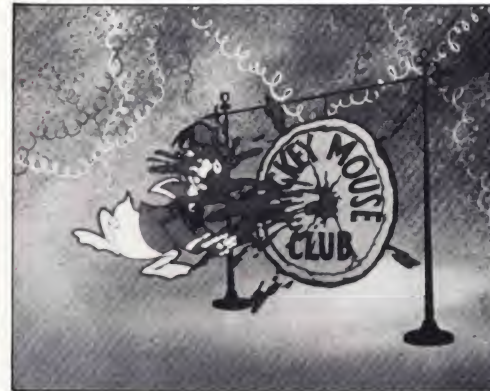
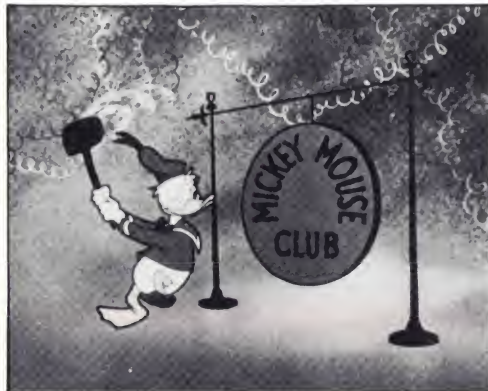
Die Anfänge des Zeichentrickfilms, wie wir ihn kennen, gehen auf den Beginn unseres Jahrhunderts zurück. Die Entwicklung der Filmtechnik machte es möglich, Zeichnungen in Bewegung zu bringen. Diese Tatsache machten sich drei Männer zunutze, die man als die Pioniere dieser Kunstform bezeichnen kann: J. Stuart Blackton ließ 1906 mittels einer Kamera auf eine Wandtafel gezeichnete Gesichter ihren Ausdruck verändern. Emile Cohl brachte 1908 einen Zweiminutenfilm heraus, für den er 2000 Zeichnungen angefertigt hatte und im gleichen Jahr schließlich schuf Winsor McCay die Comic-Strip-Figur Little Nemo in einem Zeichenfilm. Das Pub-

likum nahm diese ersten Versuche mit Interesse auf und eine neue Industrie entstand. Aber erst Walt Disney, der 1923 sein erstes Zeichenfilm-Studio gründete, führte die neue Art der Unterhaltung von ihren primitiven Anfängen zu unvorhergesehenen Höhepunkten. Durch ihn wurde der Zeichentrickfilm gesellschaftsfähig und eine ernst zu nehmende Kunstform.

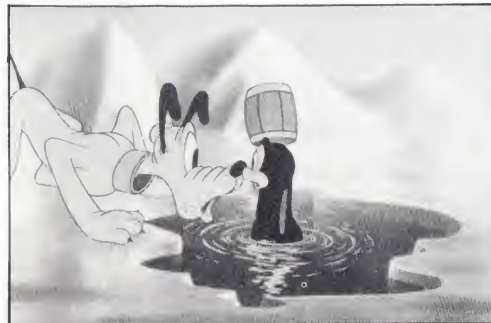
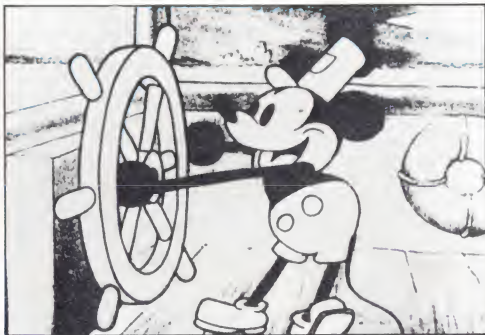
Was hier geschah, war im Grunde nichts anderes, als die Erfüllung eines uralten Traums, den Künstler schon vor Jahrtausenden geträumt hatten. In einer Höhlenzeichnung Nordspaniens vor ca. 30000 Jahren wurde bereits ein Wildschwein dargestellt, bei dem acht Beine angedeutet waren, höchstwahrscheinlich ein Versuch, die Fortbewegung des Tieres anzudeuten. Ein ägyptisches Wandbild von vor 2000 Jahren zeigt in einer langen Reihe von Zeichnungen zwei Ringer in verschiedenen Phasen ihres Kampfes;



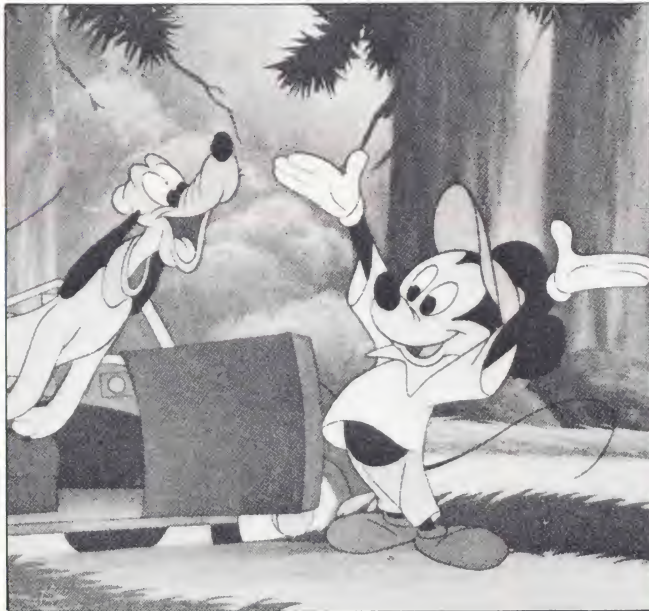
Oben: Storyboard zu einem Disney-Zeichentrickfilm, jede Phase wird vorgezeichnet. Unten: Einer der ersten Comicstrips mit Donald Duck als Pechvogel







Die Anfänge Disneys: (Von oben nach unten) Steamboat Willie, 1928, Ugly Duckling, 1939, Bellboy Donald, 1942, Rescue Dog, Plutopia, 1951



auch hier der Wunsch, einen Bewegungsablauf darzustellen. Eine berühmte anatomische Skizze Leonardo da Vincis schließlich verdeutlicht verschiedene Bewegungsphasen an der Figur eines Mannes. Die Kunst des Zeichnerfilms heute setzt bei dem ausführenden Künstler, in diesem Fall dem Phasenzeichner, eigentlich nur zweierlei voraus: Phantasie und zeichnerisches Talent. Der Zeichnerfilm kann Situationen und Bilder schaffen, wie sie in einem Film mit Darstellern aus Fleisch und Blut nicht möglich wären. Vielleicht erklärt auch das die ständig wachsende Beliebtheit dieser Filmform bei Jung und Alt. Figuren wie die Mickeymaus und Donald Duck, Bambi, Elliott, das Schmunzelmonster, und Bernard und Bianca haben eine weltweite Popularität erlangt. Zu ihnen werden sich gewiß auch bald Cap, der Fuchs, und Capper, der Jagdhund, Big Mama, die alte Eule, und der grimme Hundeseniore Chef gesellen.

# So können Sie alte cinema-Programme nachbestellen:

Überweisen Sie 1,60 Mark pro Heft (incl. Porto) auf das Postscheckkonto 35081-201 Hamburg des Kino Verlages. Geben Sie bitte deutlich auf ihrem Zahlkarten-Abschnitt Ihre Adresse und ihre Heftwünsche an.





# Walt Disney: König des Familienfilms

In seiner Phantasiewelt siegt immer das Gute. Walt Disney schuf den großen amerikanischen Traum von einer heilen Welt

**D**er Mann, dem die Welt die Micky Maus und hunderte anderer Comic-Figuren verdankt, begann seine Karriere im Mediengeschäft mit 14 Jahren als Zeitungsjunge. 1901 geboren, arbeitete er im Weltkrieg als Fahrer eines Krankenwagens in Frankreich. Zurück in den USA im Jahre 1919 jobbte er in einem Kunstatelier und traf dort den Mann, mit dem er dann sein ganzes Leben zusammenarbeiten würde: den jungen Zeichner Ub Iwerks. Zusammen erarbeiteten sie Zeichentrick-Werbespots, und bald darauf auch die ersten satirischen Cartoons, die sie unter der Bezeichnung „Laugh O'Gram“ an ein Theater verkauften. Die erste kleine Produktionsgesellschaft, die sie dann gründeten, ging aber kurz darauf wieder pleite.

Nun gingen die Beiden ins aufblühende Filmparadies Hol-



Walter Elias Disney

lywood und erfanden eine Reihe von Comic-Figuren, darunter die Micky Maus. Sie produzierten zwei Micky-Stummfilme und dann den ersten Tonfilm

„Steamboat Willie“ - Walt Disney übrigens lieh Micky in diesem Werk die eigene Stimme und kreierte damit die hohe, überzogene Tonlage vieler Zeichentrickfiguren.

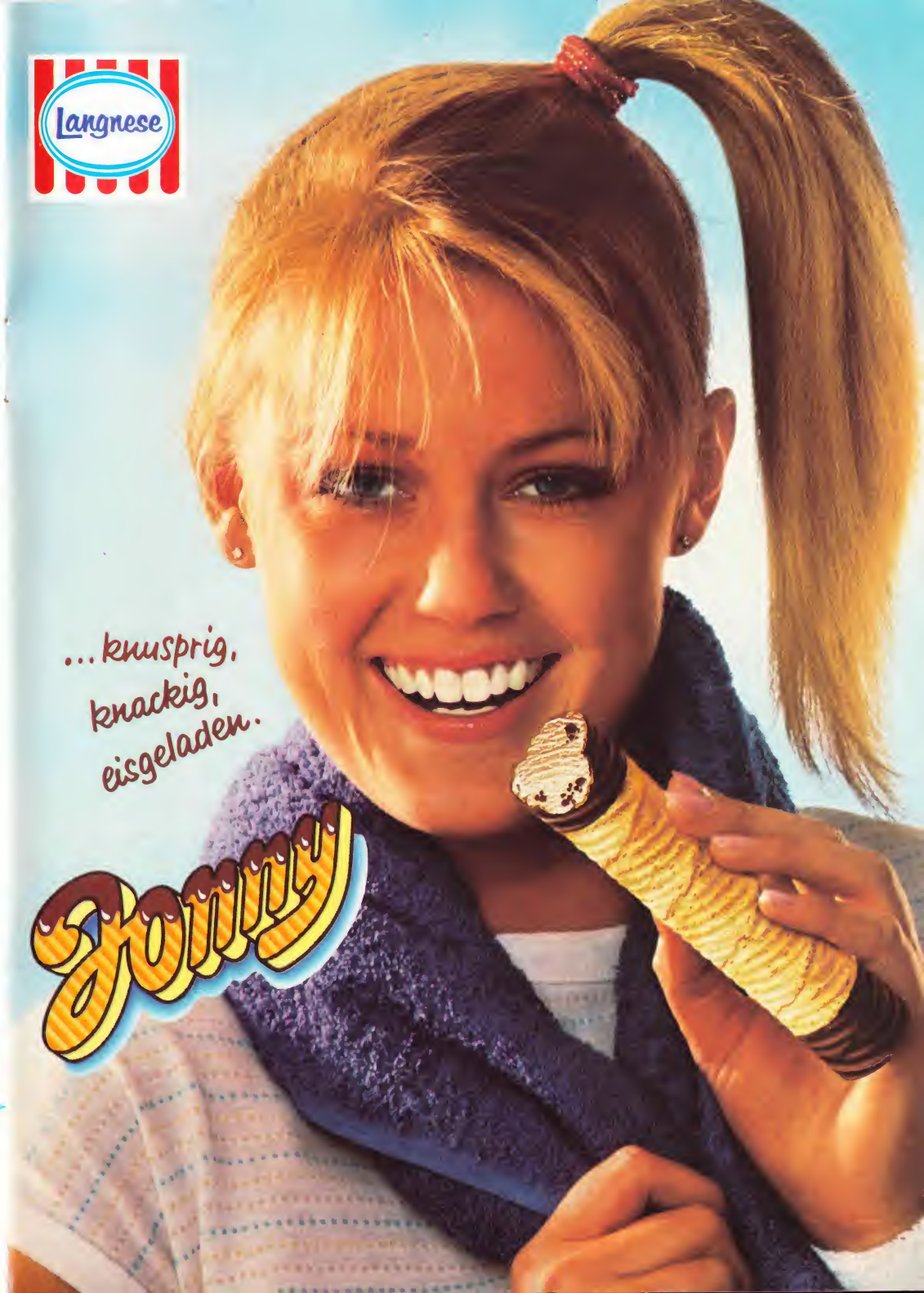
Bis zum Jahr 1934 war die Disney-Factory schon zu einem kleinen Konzern mit mehreren Hundert Mitarbeitern angewachsen, ausgelöst durch den enormen Erfolg der kurzen Micky Cartoons, zu denen sich bald auch noch Donald Duck, Goofy und Pluto gesellten. konnte Walt Disney darangehen, seinen größten Traum zu realisieren, einen abendfüllenden Zeichentrickspielfilm. Er hieß „Snowwhite and the Seven Dwarfs“, also „Schneewittchen und die sieben Zwerge“. Der Film hatte einen enormen Erfolg und brachte Disney den ersten Oscar-Regen (insgesamt erhielt er 29 Oscars für seine Filme). Dann gründete er die Buena Vista-Company, eine Produktionsfirma, die nicht nur Zeichentrickfilme, sondern auch Realfilme produzierte - nunmehr war er der unangefochtene König im Geschäft mit den Familienfilm. Tierfilme, Historienfilme, Science-Fiction und Fantasyabenteuer sprudelten nur so aus seinem Unterhaltungsimperium. 1955 konnte er einen großen Vergnügungspark in Anaheim in Californien eröffnen, das weltberühmte Disneyland. 1966 starb Walt Disney während einer Operation nach einem Herzinfarkt. Seinen Nachfolgern gelang es, sein Erbe zu wahren und sein Werk fortzusetzen.

**Das nächste cinema-  
Programmheft erscheint  
zu „Endlose Liebe“**

Auch im  
Abonnement  
erhältlich



... knusprig,  
knackig,  
eisgeladen.





# ***Gut gelaunt genießen***



**HB. Die Zigarette.  
Der Geschmack.**

Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,8 mg Nikotin und 14 mg Kondensat (Teer) (Durchschnittswerte nach DIN)